

03/2022
Juli, August, September 2022

AMIGA GERMANY

FAN 'ZINE #4
Von Fans für Fans!

PRESS FIRE TO START

Monkey Island I/II

Eine Geschichte über Affen, Grog und Piraten.

Zusätzlich im Heft:

- Highscore Bundesliga
- Bericht über aktuelle Produktionen vergangener Demo Partys
- Lethal Xcess
- Exklusives zu ReShoot Proxima 3
- Jede Menge coole Erinnerungen



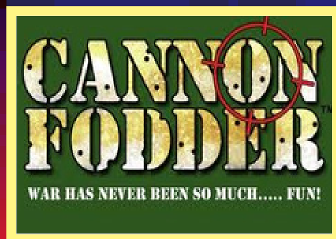
Amiga Box-Art

Celal Kandemiroglu und Roger Dean



Interview

Passend zum Titelthema: Ron Gilbert



Gast Review

Unser Leser Firat Tas hat sich Cannon Fodder vorgenommen



Liebe Freunde*innen von Amiga Germany,

druckfrisch haltet ihr unsere neueste **Ausgabe #4** des Amiga Germany Fan'Zines in den Händen – wenn auch etwas verspätet, was nicht nur der Jahreszeit geschuldet ist (es war/ist Urlaubszeit) sondern auch mit einem weiteren Highlight versehen, das es noch galt abzuwarten (Prototyp). Aber dazu weiter unten mehr.

Den Umfang haben wir geringfügig erweitert. Vier Seiten mehr sind es dieses Mal geworden. Dafür ist sicher auch das Thema „**Boxart**“ verantwortlich, das ja förmlich nach mehr Platz schreit. Hierzu haben wir euch interessante Infos zusammengetragen, die durch viele Bilder noch mal um einiges besser wirken.

Unser Titelthema ist nicht nur für Piratenfreunde interessant. Ist es nicht ***Monkey Island***, das vielen Amiga-Usern auch heute noch in bester Erinnerung geblieben ist? Ein Piratenabenteuer mit Humor. und überhaupt eins der beliebtesten Amiga-Games, wie wir vor längerer Zeit in einer Umfrage in der Amiga Germany Facebook-Gruppe festgestellt haben. Dazu passend hat es Pittrock geschafft, ein kurzes Interview mit ***Ron Gilbert*** an Land zu ziehen.

Das waren jetzt – nur kurz angeschnitten – zwei Themen im aktuellen Fan'Zine. Alles weitere findet ihr auf den nächsten Seiten.

Zu erwähnen wäre vielleicht noch, dass wir seit Anfang Juni einen neuen Amiga Germany-Shop am Start haben. Der alte Shop hatte zu wenige Möglichkeiten geboten, was uns zum Beispiel die Orga des Heft-Versandes nicht immer ganz leicht machte. Wir hoffen, das wird jetzt besser.

Nachdem mittlerweile etwas mehr als 1.000 Hefte (eine fast unglaubliche Zahl für uns) pro Ausgabe im Shop gedreht werden, musste das alles etwas komfortabler werden. Der neue Shop hilft uns dabei. Zudem wird hier das Sortiment laufend erweitert: Wir haben T-Shirts, ganz neue Mousepads, bald auch spezielle Amiga-Joysticks, Tassen und ein absolutes Highlight, das voraussichtlich ab Mitte Oktober verfügbar sein wird (die Produktion läuft bereits): eine echt coole und elegante Amiga- (Germany) Watch. Zur Amiga 37 ist die Public Premiere geplant.

Zieht euch dazu schnell die Rückseite dieser Ausgabe rein. Für alle Amiga Germany-Fan'Zine-Leser*innen, haben wir nämlich einen Gutschein mit 30 €-Vorbesteller-Bonus am Start!

Ansonsten, jetzt ab an euren Amiga und am besten gleich die vorgestellten Programme live testen. Es lohnt sich garantiert! Wir wollen euch hier mit dem Fan'Zine auch in Zukunft eine kleine Hilfe sein und Anspieltipps geben.

Pittrock, Andy, Micha und Veronika




INHALT

Unsere Themen im Überblick:



Impressum:

Herausgeber:
Andy Brenner (V.i.S.d.P.)
(stellv. Chefredakteur)

Verlag:
Andy Brenner
Hauptstr. 46
83075 Bad Feilnbach

Chefredakteur:
Martin Becker (Pittrock)

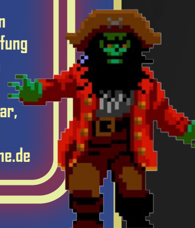
Redaktion:
Martin Becker (Interviews, Re-Play Reviews, Reviews)
Michael Seibt (Demoscene, Software)
Andy Brenner (Reviews, Re-Play Reviews, Hardware)

Layout / Art Direction:
Andy Brenner

Anzeigenverkauf und Vertrieb:
Andy Brenner

Lektorat:
Schreibbüro & Korrekturservice
Veronika Voigt
https://www.schreibbuero.info

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen kann die Redaktion trotz sorgfältiger Prüfung nicht haften. Alle im Heft veröffentlichten Texte sind urheberrechtlich geschützt.
Erscheinungsweise: Vierteljährlich (Januar, April, Juli, Oktober)
Kauf möglich über: amiga-germany-fanzine.de







HIGHSCORE BUNDESLIGA

Die **Highscore-Bundesliga** feiert Jubiläum!

Wir sind mittlerweile in Runde 12, was bedeutet, ein Jahr Highscore-Jagd in der Amiga Germany Facebook-Gruppe. Es ist kaum zu glauben, mit welcher Energie einige unserer Mitglieder auf Punktejagd gehen. Im letzten Heft waren wir noch bei Runde 8, in welcher wir Turrican 2 gezockt haben. In Runde 9 wurde der Slam Tilt Tisch „Ace Of Space“, in Runde 10 der Pinball Fantasies Tisch „Party Land“ und in Runde 11 der außergewöhnliche Galaga Klon „Deluxe Galaga“ gespielt.

Zu dem Zeitpunkt, wo ich diese Zeilen schreibe, sind wir mitten in Runde 12 und spielen (mal wieder) einen Flipper, genauer gesagt den Tisch „Law & Justice“ aus dem Game Pinball Illusions. Unsere Mitglieder scheinen sehr gern zu flippern.

Ihr möchtet auch gern auf Punktejagd gehen? Dann besucht unsere Gruppe auf Facebook, dort erfahrt ihr weitere Einzelheiten über die Regeln. Nun aber, lange Rede kurzer Sinn, die aktuelle Highscore-Tabelle (Stand: August 2022):

01. Thomas Panter	91
02. Oliver Stender	90
03. Markus Pflaumbaum	61
04. Timo Weingärtner	40
05. Sven Koopmann	26
Michael Seibt	26
06. Christian Holtmannspötter	22
07. Bastian Bührig	21
08. Micl Black	20
09. Michael Kafke	18
Carsten Köhler	18
10. Tim Tomzek	17
11. Gerrit Pannenbecker	16
12. Fury Fpv	14
13. Andreas Franz	13
14. Christian Hille	10
Mike Luetjens	10
Michael Möller	10
15. Herrminus Zumpstein	9
Daniel Yuzo Tibi	9
Thomas Meyer	9
Ring Ulli	9
Eric Schillat	9
16. Markus Stangl	8
17. Alex Anders	7
David Steves	7
18. Tobias Aschmoneit	5
Tommy Syska	5
Christian Schoo	5
Thorsten Hellen	5
Martin Klein	5
19. Dom Bartz	4
Totengesang Deschain	4
20. Christian Euler	3
Oana Alexandra Lütjens	3
21. Thomas Kampa	2
Fly High	2
22. Nicky Ruoff	1
Pitt Rock	1
Tom Schaack	1
Matthias Münch	1
Roger Würgler	1
Fleeh Gäll	1
Kind 3 Bäumer	1
Tobias Bäumer	1
Sven Tersek	1
Nico Solo	1
Dániel Vœlkel	1

Credits Amiga Germany Fanzine #4

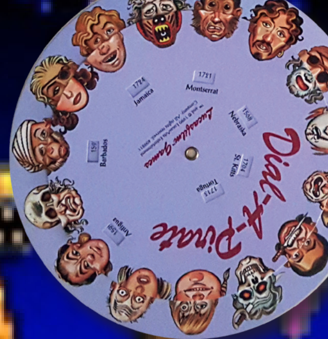
Ron Gilbert - Interview
Mark J. Ferrari - Infos
Chris Hülsbeck - Infos
Firat Tas - Gastbeitrag
Andreas Escher - Bildmaterial
Richard Löwenstein - Interview und Infos
Eric Schillat - Bildmaterial und zusätzliche Recherche

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



MONKEY ISLAND
Teil I und II

HINTER DIR EIN DREIKÖPFIGER AFFE



„Mein Name ist Guybrush Threepwood, und ich will Pirat werden!“.

Mit diesen Worten beginnt eines der bekanntesten und kultigsten Adventure-Spiele aller Zeiten. **Monkey Island** hat das Genre bekannt gemacht wie kaum ein anderes und ist selbst heute, 32 Jahre später, immer noch für jeden ein Begriff und beliebt wie eh und je.

Wir rollen die Geschichte dahinter noch einmal auf, beleuchten, was dieses Spiel ausmacht und lassen sogar den Meister **Ron Gilbert** persönlich zu Wort kommen.

Die Geschichte von **Monkey Island** beginnt bereits am 5. Oktober 1987, an diesem Tag erschien **Maniac Mansion** für den **Commodore C64**. Weitere Systeme folgten, auch der **Amiga** wurde später bedient.

Maniac Mansion war das erste Spiel, das von **Lucasfilm Games** selbst vertrieben wurde, und es war auch das erste, dass in dieser Firma unter **Ron Gilbert** erschaffen wurde. Dafür wurde eigens eine Entwicklungs-Engine programmiert namens **Script Creation Utility for Maniac Mansion**, kurz **SCUMM**. Neben der einfachen Handhabung war auch die Portierung auf andere Systeme recht unproblematisch.

Ziel war es, die Entwicklung von





MONKEY ISLAND



Maniac Mansion schneller und angenehmer zu gestalten. Diese Engine erwies sich aber als so praktisch und effizient, dass sie in erweiterten Versionen als Grundgerüst für viele weitere Spiele diente, **Monkey Island** ist eines davon.

Nach dem großen Erfolg von **Maniac Mansion** grübelte **Ron Gilbert** während seines Mitwirkens an **Zak McKracken** über das nächste Adventure nach. Er spielte viele Ideen durch, im Team wurden kurze Konzeptblätter verteilt, um die Meinung der anderen zu erfassen. Es wurde viel diskutiert und beraten.

Leider wurde keines dieser ersten Konzepte weiterentwickelt, denn es fehlte einfach das gewisse Etwas. Erst durch den Roman **On Stranger Tides** von **Tim Powers** und die Disneyland-Attraktion **Pirates of the Caribbean,** kam Ron auf das Piraten-Setting; nur sollte es nicht ganz so historisch korrekt werden.

Ron war zwar kein großer Fan des klassischen Fantasy-Genres - diese Drachen-, Zwerge- und Zauberer-Dinge waren ihn zuwider -, etwas Fantastisches würde dennoch in seiner Piratengeschichte sicher ganz gut passen.

Angeblich wurde der Fantasy-Teil von **Monkey Island** durch das **Sierra On-Line**-Spiel **King‘s Quest** inspiriert. Allerdings brauchte es dafür sicher kein konkurrierendes Erstlingswerk, um auf so etwas zu kommen. Fakt ist jedoch, dass **Sierra** in Sachen Adventure-Games Pionierarbeit ge-





leistet hatte. **King's Quest I - Quest for the Crown** war damals der erste Schritt vom Text- zum Grafik-Adventure. Sicherlich waren die ersten **Sierra-**Adventures die Inspiration zu den weiterentwickelten **Lucasfilm Games-**Adventures. Und dass das so ist, wird oft genug spielintern in kleinen Seitenhieben ausgeteilt.

Es sollte also eine Piratengeschichte werden.

Die erste Version nannte sich noch **Mutiny on Monkey Island** und hatte noch ein ganz anderes Story-Konzept gehabt. Es ging darum, in Auftragsarbeit einen Schatz zu finden. Unser Held war ein erfahrener Schatzsucher namens **Captain Smear West**. Es gab keinen Geisterpiraten-Kapitän, sondern einen hinterhältigen raffgierigen **Gouverneur Fat**. Eine Liebesgeschichte war auch nicht enthalten, aber es gab bereits Untote und mysteriöse Orte, die den Fantasy-Anteil bedienten.

Die Geschichte war anscheinend recht gut, **Lucasfilm Games** sagte zu, und so begann die Entwicklung, mit etwas Verzögerung, 1989.

Es wurde aber schnell klar, dass es für Ron alleine schwer werden würde, so kamen **Tim Schafer** und **Dave Grossman** mit ins Team. Die beiden hatten zuvor schon hier und da bei **Lucasfilm Games** mitgewirkt. **Monkey Island** war ihr erstes großes Projekt.

Zusammen wurde alles noch einmal über-







arbeitet und zu dem geändert, was wir heute kennen. Viele Dinge kamen erst mit der Entwicklung des Spiels zustande, andere Ideen wurden wieder verworfen. So war zum Beispiel angedacht, dass man zu Beginn zwischen einem männlichen oder weiblichen Protagonisten wählen konnte. Aufgrund des Speicherbedarfs und der zusätzlichen Arbeit der doppelten Animation wurde das jedoch wieder verworfen. Auch der Name der Spielfigur entstand während der Entwicklung. So wurde unser werdender Pirat **Guybrush Threepwood** nach einer **Deluxe-Paint**-Funktion namens Brush (Pinsel) benannt. Da es zuvor keinen anderen Namen gegeben hatte, hieß er einfach nur Guy. Damit man die gespeicherten Grafiken unter diesem Namen wiederfand, die zuvor gepinselt wurden, nannte man sie Guybrush. Der Name blieb bestehen.

Threepwood ist dagegen eine Ableitung aus den Werken des Autors **P.G. Wodehouse**, deren wiederkehrende Figur **Galahad „Gally“ Threepwood** große charakteristische Ähnlichkeit mit der Hauptfigur von **Monkey Island** hatte. Man hätte sich auch einfach einen Namen überlegen können, nur zog man es anscheinend vor, tiefgründiger zu denken.

Das mit der Charakter-Ähnlichkeit könnte aber auch ganz woanders herkommen, vor allem, was das Aussehen von Guybrush betraf. 1951 gab es einen Film namens **Double Crossbones**. Der Hauptdarsteller, **Donald O’Connor,** wies eine gewisse Ähnlichkeit mit unserem Videospiel-Helden auf. Auch die Geschichte des Films ähnelt zum Teil frappierend an **Monkey Island 1,** und auch einige Szenen und die Darstellung der Piraten weisen gewisse Ähnlichkeiten auf.

Das alles wurde von **Ron Gilbert** nie erwähnt, was aber nicht heißen soll, dass **Ron Gilbert**-Interviews immer etwas doppelzüngig sind. Letztlich handelt es sich nur um eine Fan-

MONKEY ISLAND

Skywalker Ranch in Kalifornien.
Die kreative Zentrale von Georg Lucas.



Theorie.

Eine weitere Idee, die erst mit der Entwicklung entstand, waren die Beleidigungskämpfe. Ron, Tim und Dave schauten sich oft zur Inspiration (und das wird von den Jungs so bestätigt) **Errol Flynn**-Filme an, insbesondere die verwegenen Abenteuerfilme. Ihnen fiel auf, dass die Piraten sehr viel damit beschäftigt waren, zu schimpfen und zu beleidigen anstatt zu kämpfen.

Wenn man genau darüber nachdenkt, ist das selbst in **Star Wars** der Fall gewesen. So wirft man sich in den Atempausen zwischen den Laserschwert-Kämpfen gerne epische Sprüche um die Ohren.

So kam es, dass die Kämpfe in **Monkey Island** ausschließlich aus diesem, hier derben, Wortgefecht bestehen. Eine geniale Idee!

Perfektioniert wurden die Sprüche unter Mitwirkung des Schriftstellers **Orson Scott Card** auf der legendären **Skywalker Ranch in Kalifornien**.

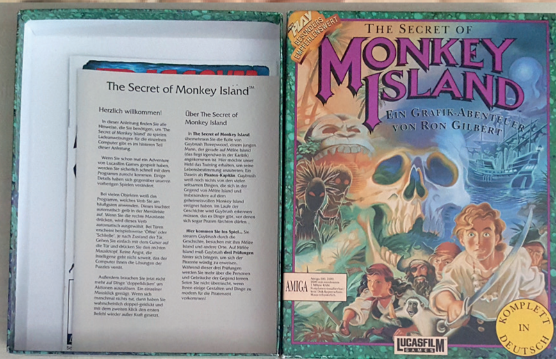
Apropos Ranch: **Monkey Island** entstand fast komplett auf diesem Anwesen, es ist **Georg Lucas** kreativer Filme- und Spiele-Hotspot.

Weit abgelegen von äußeren Einflüssen konnten hier ausgesuchte Teams kreativ werden wie an keinem anderen Ort. Es ging unbefangen und locker zu, es gab kaum Zeitdruck und keine Ablenkungen. Ideal, um sich geniale Geschichten einfallen zu lassen, um zusammen etwas Großes zu schaffen.

Diese Ranch ließ sich **George Lucas** 1978 100 Millionen US-Dollar kosten. Mit der Zeit wuchs das Anwesen auf eine Fläche von 19 km² an. Die Ranch ist umgeben von Weinbergen, Obstwäldern und dem künstlich angelegten Ewok-Lake. Auf einem nahegelegenen Hügel steht sogar ein eigenes Observatorium. Es gibt Scheunen mit Tieren, ein eigenes Restaurant, ein Fitness-Studio, einen Swimmingpool, ein 300-Sitzplatz großes Kino und sogar eine eigene Feuerwache.

Besonders legendär ist ein Nebengebäude, in dem das Lucas-Archiv zu finden ist. Hier stehen zahlreiche originale Requisiten aus **Star Wars, Indiana Jones** und so weiter. Nur wenige Menschen erhielten bisher dazu Zutritt.

Kurz gesagt, ein unglaublicher Ort,







Monkey Island Box komplett inklusive Codescheibe. Sehr gefragt bei Sammlern.



Hmm, und was jetzt? Es bleiben maximal 10 Minuten. Mehr dazu später im Text :-)

wo man wohl gerne arbeitet oder arbeiten möchte. Heute ist die Ranch behaftet mit vielen mysteriösen Geschichten und waghalsigen Theorien.

Für den harten Kern des Teams standen also ideale Arbeitsbedingungen bereit, was wohl auch einer der Gründe gewesen sein mag, dass die Spiele von **Lucasfilm Games** zu dieser Zeit im Wesentlichen anders waren als von anderen Firmen.

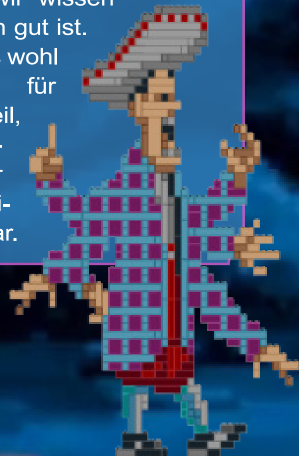
Natürlich waren nicht alle der über fünfzig Mitwirkenden auf der Ranch beschäftigt, die wichtigsten Arbeiten, wie Programmierung, Grafik, Sound und Design entstanden aber an diesem legendären Ort. Andere Arbeiten wiederum wurden extern erledigt, wie zum Beispiel die grandiose deutsche Übersetzung von **Boris Schneider** oder auch manche Anpassungen für andere Systeme. So wurde die zuvor von **Michel Land** geschriebene Musik von keinem Geringeren als **Chris Hülsbeck** und **Rudi Stember** für den **Amiga** umgesetzt. Letztlich war **Monkey Island** ein recht großes Projekt. Ein Adventure dieses Ausmaßes lässt sich nicht mal so nebenbei von drei Jungs nach der Schule entwick eln.

Der erste Teil von **Monkey Island** erschien dann 1990 für **PC** und **Atari ST** mit EGA-Grafik. Die PC VGA-Version kam etwas später mit der Amiga-Version auf den Markt. Die Variante für den **Amiga** war etwas aufwändiger als die vorherigen. Sie besitzt die 16 Farben-Animationen der EGA-Grafik und die Hintergründe der abgespeckten VGA-Version, die auf 32 Farben reduziert wurde.

Danach erschienen viele weitere Versionen für andere Systeme. **Monkey Island** ist letztendlich ein Multiplattform-Spiel. Daher ist die Aussage, **„Monkey Island ist eigentlich ein PC-Spiel“** ziemlich unsinnig. Zumal die **SCUMM-Engine** dazu ausgelegt ist, Multipattformen zu unterstützen.

Finanziell gesehen rechnete sich **Monkey Island**, blieb aber weit hinter den Erwartungen und kam lange nicht an damalige Sierra Games-Verkaufszahlen heran. Der Kult kam erst mit der Zeit, und da war es schon als Raubkopie überall zu haben.

Vielleicht lag es auch an den Wertungen in den USA, dort wurde das Spiel auch nur mit „gut“ bewertet aber nicht ein einziges Mal mit „sehr gut“. In Europa sah es anders aus – wir wissen halt, was wirklich gut ist. Trotzdem war es wohl genug Umsatz für einen zweiten Teil, der noch mal etwas aufwändiger und umfangreicher gestaltet war.



MONKEY ISLAND

Genug Geschichtsstunde, Zeit die vier Disketten der Amiga-Version auszukramen, um das Laufwerk zu füttern …

Zu Beginn wird man über die allseits bekannte Codescheibe ausgefragt. Sie besteht aus zwei Scheiben, die sich drehen lassen. Auf dem Bildschirm wird ein aus zwei Hälften zusammengesetztes Gesicht gezeigt. Dreht man die Scheibe so, dass man genau dieses Gesicht erhält, ergibt sich daraus eine Jahreszeit. Ist diese richtig, ist das erste Rätsel gelöst. Diese Scheibe hatte letztlich nur die Funktion eines Kopierschutzes. Allerdings war es ein Leichtes, diese Scheibe nachzubasteln. Sie stellte also kein großes Hindernis dar. Diese Scheiben waren damals übrigens gang und gäbe. Man dachte immer, das war so ein **Monkey Island**-Ding, aber es gibt etliche Spiele, die diese Art des unnötigen Kopierschutzes nutzen. In den gehackten Versionen der Spiele wurde diese Abfrage in der Regel entfernt. Da kaum jemand Originale besaß, kam diese Annahme, dass nur **Monkey Island** diese Scheibe hatte, zustande.

Das Spiel beginnt mit den Credits und einer wunderbar eingängigen Melodie im Südseeflair. Die erste Szene startet mit dem Auftritt unseres Helden, **Guybrush Threepwood**: Er erklärt einem alten Mann am Lagerfeuer auf dem höchsten Berg von Mêlée Island, dass er gerne ein mächtiger Pirat werden möchte. Es gibt keine Vorgeschichte, woher unser Held kommt, und was ihn dazu bewegt, Pirat zu werden. Die muss es vielleicht auch nicht geben, aber vielleicht steckt auch mehr Sinn dahinter, als man denkt? Egal, mit dieser Szene beginnen die Geschichte und das Spiel.

Monkey Island lässt sich ausschließlich über die Maus steuern, mit anwählbaren Befehlen, wie: Benutze, Gehe zu, Öffne, Nimm, Rede und so weiter. Auf diese Weise klickt und interagiert man sich durch diese Spielewelt, die vollgepackt ist mit Aufgaben und Rätseln. In sehr frühen Spielen dieser Art mussten diese Befehle noch händisch in die Tastatur eingehackt werden, wie zum Beispiel: Öffne die Tür, benutze dies und das. Es handelt sich dabei um ein Überbleibsel der Text-Adventures.

Die **SCUMM-Engine** modernisierte diese Angelegenheit seit **Maniac**

MONKEY ISLAND

Mansion und vereinfachte die Handhabung enorm, so auch in **Monkey Island**. Einige Dinge sind aber noch recht vereinfacht und gerade zu antiquiert aus heutiger Sicht. So gibt es noch keine grafische Benutzeroberfläche, alles läuft noch textlich ab. Aufgenommene Objekte werden nicht grafisch dargestellt, sondern ausschließlich schriftlich. Fisch, Topf, Fleisch steht da zum Beispiel. In **Monkey Island 2** hatte man dann allerdings schon kleinere grafische Darstellungen der Objekte. Im Remake gab es das dann ebenfalls für Teil eins. Allgemein läuft die Steuerung aber selbsterklärend und einfach von der Hand.

Das Spiel geht weiter in der SCUMM-Bar (Wir erinnern uns, was SCUMM bedeutet.), um dort zu fragen, wie man denn Pirat wird. Der Laden ist voll mit zwiespältigen Personen, die einem von der gerade rumgehenden Geschichte über **LeChuck,** den Geisterpiraten, erzählen. Die Leute sind beunruhigt oder glauben davon kein Wort. Man findet im Nebenraum auch die drei furchtbar wichtigen Piraten. Diese drei Grog trinkenden Herren erklären Guybrush, was man tun muss, um Pirat zu werden. Es bedarf drei Prüfungen: Fechten, Diebstahl und einen Schatz finden. Das sind also unsere ersten Aufgaben im Spiel.

So geht es raus in die Stadt von Mêlée Island. (Hier wird übrigens gerne behauptet, dass sie durch die deutsche Stadt **Rothenburg ob der Tauber)** inspiriert wurde. Verstärkt wurde dieses Gerücht durch ein im Netz verbreitetes Fake-Bild eines veränderten Screenshoots vom Spiel. Hier ist die Ähnlichkeit unübersehbar, aber es handelt sich um einen Fake. Das Original weist nur oberflächlich Ähnlichkeiten mit dem Spiel auf. Laut **Ron Gilbert** wurde Mêlée Island nicht durch diese reale Stadt inspiriert. Ron meinte dazu: „Das ist ein unheimlicher Zufall, ich muss da hin!“. Also, dieses Gerücht hat sich erledigt. Auf Mêlée Island sprechen wir dann mit jeder Person, die uns über den Weg läuft und finden einen Weg, wie



Kein Game ohne Love-Story :-) So auch bei Monkey Island.

Rothenburg Gerücht erledigt? Nicht ganz. Mark Ferrari, der einen Großteil der Grafiken erstellt hat, sieht das anders. Dazu ein exklusives Interview im nächsten Fan'Zine!



wir unsere Prüfungen erfüllen können.

Der Witz und die Lockerheit in den Texten sind genial, ein wunderbarer Humor und perfekt übersetzt. Besonders klar wird das auch während der Prüfung im Fechten. Wie bereits erwähnt kommt es hier nicht auf das Geschick an, die Klinge richtig zu führen, sondern auf schlagfertige Beleidigungen. Hier gilt es immer, den passenden Ton zu erwidern. Wahrlich eine Kunst, die nicht so einfach ist.

Zu diesem Zeitpunkt wird Guybrush bald die schöne Gouverneurin **Elaine Marley** treffen, in die er sich unsterblich verliebt. Aber Guybrush führt sich wie ein Trottel auf, was die Sache erschwert.

Nach dem Bestehen der Prüfungen wird Elaine plötzlich von dem Geisterpiraten **LeChuck** entführt. Er will sie zur Frau nehmen. Es ist offensichtlich, dass Guybrush seine große Liebe retten will. Dafür braucht er ein Schiff und eine Mannschaft – auch hier könnte es kaum chaotischer und verrückter werden. Hat man diesen Teil geschafft, geht es auf nach Monkey Island, mit einer kuriosen Mannschaft und einer absoluten Planlosigkeit.

Das nachfolgende Abenteuer wird besonders gefährlich, allerdings kann Guybrush „fast“ nicht sterben, **Monkey Island** kommt „fast“ gewaltfrei daher, im Gegensatz zu Sierra-Adventures, in welchen man dauernd der Gefahr ausgesetzt ist zu sterben. In **Monkey Island** ist das schon weit schwieriger, und es ist nur an einer bestimmten Stelle möglich: Von dem Steg in Mêlée Island wird man ins kalte Wasser befördert. Es besteht keine Chance, wieder an die Oberfläche zu gelangen, weil man an einen schweren Gegenstand gekettet wurde. Da Guybrush zuvor mal erwähnte, dass er zehn Minuten lang die Luft anhalten kann, erhält man auch nur zehn Minuten Zeit, das Rätsel für die Rettung zu lösen. Schafft man es nicht, stirbt man. Allerdings bekommt man nicht so einfach eine zweite Chance, es gibt nur eine einzige Möglichkeit,





Monkey Island 2 Box komplett inklusive Codescheibe. Ebenfalls sehr gefragt.

indem man den Computer ausschaltet und das Spiel nach dem neuen Laden bei der letzten Speicherung startet. Dabei handelt es sich um keinen Bug, sondern um einen witzigen Gag.

Am Ende der Geschichte wird weitgehend alles gut. Nach Unmengen von Gags und kuriosen Rätseln hat man dieses Meisterwerk absolviert. Das titelgebende Geheimnis wird aber nicht gelüftet.

Monkey Island ist ein Kultspiel, es ist voll mit neuen Ansätzen und Dingen versehen, mit denen man sich von der Sierra-Konkurrenz abhebt. Der Humor, die Steuerung, die halbwegs logischen Rätsel und einfach die gesamte geniale Atmosphäre machen dieses Spiel zum Kult – und das ganz zu Recht.

Um kaum ein anderes Spiel ranken sich so viele Geschichten, Gerüchte und Kuriositäten als um dieses Spiel. Hier und da fragt man sich zwar, ob sich die Jungs überhaupt irgendetwas selbst haben einfallen lassen, weil jede Einzelheit anscheinend grundsätzlich durch irgendetwas inspiriert wurde, aber vielleicht ist auch deswegen das Spiel bis zum heutigen Tage noch ein Thema. Mal ehrlich, auch wenn sich Sierra-Adventures besser verkauft haben, wer redet heute noch über **King‘s Quest**? Niemand. **Monkey Island** scheint jedoch allgegenwärtig zu sein. Warum? Weil es einfach besser ist.

Im Dezember 1991 kam dann der zweite Teil, **Monkey Island 2 - LeChuck’s Revenge**, auf den Markt.

Wie auch in Teil eins muss man vor dem Spielstart die Codescheibe drehen. Das Spiel ist in vielen Bereichen verbessert worden und grafisch wesentlich aufwändiger. Der Style ist etwas bunter und verspielter gestaltet, der gesamte Umfang ist wesentlich größer.

Die Steuerung ist weitgehend gleich geblieben. Wie schon erwähnt, zieren jetzt grafische Darstellungen unser, mit Gerümpel gefülltes, Inventar. Die Musik ist stimmig wie in Teil eins, dieses Mal jedoch passt sie sich hier und da der jeweiligen Situation an; das fällt im Spiel aber nicht weiter auf.

Die größte und zugleich aufwändigste Neuerung – zumindest für den Benutzer –, ist die Diskettenanzahl.

MONKEY

Für viele Spieler unverständlich, das Ende. Ein Traum oder ein fantasievolles Spiel? Das wurde bisher nicht aufgeklärt.



Sagenhafte elf Stück davon klappern im Karton hin und her. Mit der Save Disk handelt es sich um insgesamt zwölf Disketten. Da ist selbst der Start des Spiels schon ein Diskettenwechsel-Marathon – Disk eins, dann vier, dann acht, dann wieder eins … Oh mann!

Bei kaum einem anderen Spiel macht eine Festplatte mehr Sinn als bei **Monkey Island 2** für den Amiga.

Aber der große Durchschnitt besaß einen Amiga 500 und bestenfalls ein zweites Laufwerk. Festplatten waren teuer und nicht unbedingt der Standard. So waren die Meisten zum stupiden Diskettenwechseln verdammt. Allerdings wussten wir es nicht besser und beschwerten uns auch nicht darüber. Man nahm es hin und freute sich über dieses prachtvolle Spiel.

War Monkey Island 1 von der Story her noch recht überschaubar aufgebaut, wird es bei **Monkey Island 2** wesentlich komplexer. Guybrush ist älter geworden, erzählt gerne von seinen Heldentaten und ist gerade auf der Suche nach dem sagenumwobenen Schatz Big Whoop. Sein neues Abenteuer schickt ihn zu einem Ort nach dem anderen, wo er wieder in irrwitzige Situationen gerät und viele – zum Teil recht skurrile – Personen trifft. Elaine hat auch wieder eine Rolle, und natürlich taucht LeChuck wieder auf.

Das Spiel ist wieder voll mit witzigen Anspielungen zu allen möglichen Filmen und Spielen, auch nimmt man sich hier und da selbst gerne auf die Schippe.

Monkey Island 2 ist wieder richtig gut geworden und setzt auf Teil eins noch mal eine ordentliche Schippe (Schon wieder Schippe) obendrauf, bis … ja, bis das Ende kommt, denn hier scheiden sich die Geister. Der eine ist enttäuscht, der andere versteht es nicht, und die Meisten werden wohl beides empfinden. So richtig wusste und weiß niemand, was letztlich Sache ist.

Guybrush und Chuckie sind plötzlich Kinder und Geschwister. Zusätzlich befinden sie sich in einem modernen Vergnügungspark. Ihre Eltern kommen und fragen, wo sie geblieben sind, man suche sie schon

ISLAND 2



die ganze Zeit. Guybrush erklärt, dass Chuckie ihn umbringen wolle. Das wird nicht ernst genommen und so geht es zusammen zur nächsten Attraktion. Allerdings schaut Chuckie noch einmal kurz zu uns Spielern, seine Augen leuchten teuflisch auf … Ende.

Nachdem die wichtigsten Credits abgelaufen sind, kommt Elaine noch mal ins Bild. Sie fragt sich in der Piratenwelt, wo Guybrush bleibt.

Tja, was soll man von der ganzen Sache halten? Alles nur ein Traum oder ein fantasievolles Spiel zweier Jungs im Freizeitpark?

Beide Teile beinhalten immer wieder Anhaltspunkte, die auf einen Vergnügungspark hindeuten, und vielleicht würde das auch die Anfangsszene, ohne jegliche Vorgeschichte, im Spiel erklären. Wer weiß. So richtig überzeugend wurde die Sache nie aufgeklärt. In Teil drei wurde das zwar versucht, da dieser aber nicht von **Ron Gilbert** stammt, kann man das nur mäßig ernst nehmen.

Ron sagte einmal selbst. **„Das Ende von Monkey Island 2 sollte nicht wörtlich genommen werden. Es ist eine Metapher. Oder ist es ein Gleichnis? Ich verwechsle die beiden immer.“**

Vielleicht wird dieses Rätsel im neuen Teil gelöst. **Return to Monkey Island** soll noch dieses Jahr erscheinen und wurde abermals von **Ron Gilbert** und **Dave Grossman** erschaffen. Die Geschichte soll so weitergeführt werden, wie sie anfangs gedacht gewesen war. Wir dürfen also gespannt abwarten, was dabei herauskommen wird. Im Vorfeld ist die Fangemeinde allerdings wenig begeistert, die grafische Darstellung ist ganz und gar nicht so, wie man sich das erhofft hatte (siehe Zusatzkasten).

Mittlerweile gibt es mit dem bald erscheinenden **Return to Monkey Island** sechs Teile, plus dem Remake von Teil eins und zwei. Die ersten beiden Teile werden als die wahren **Monkey Island**-Teile gesehen. Das, was danach kam, war zwar teilweise gut, vor allem der dritte Teil kann sich sehen lassen, aber danach wurde es zunehmend schwieriger. Die Grafik ging in 3D über, was furchtbar aussah, und auch die Spiele-Mechanik verschlimmbesserte sich weiter. Für viele war nach Teil drei Schluss.

Trotzdem ist die Reihe sehr beliebt, sie ist einfach ein riesiges Stück Videospielgeschichte, und für viele von uns ein grandioses Stück Erinnerung an die Zeit von damals.

★★★★★ Re-Play Wertung



Studio	Lucasfilm Games
Publisher	Lucasfilm Games, Softgold
Erstveröffentlichung	1990
Plattform(s)	Amiga und viele weitere
Genre	Point and Click Adventure
Spielmodus	1 Player
Datenträger	4 Disketten

ADDITIONALS...

Du schuldest mir ne Pizza.

Chris Hülsbeck sollte die Musik von **Monkey Island** für den Amiga umsetzen. Und selbst dazu gibt es eine Geschichte. Wir fragten Chris, was an der Sache dran ist.

„Haha, ja, die Story ging um .... Ich erinnere mich, dass es ein fieser TimeCrunch war, und die Musik war kompliziert umzusetzen, weil per MIDI und nicht quantisiert, was mit vier Stimmen auf dem Amiga, der niedrigen Auflösung der Sequenzer-Daten und dem immer knappen Speicher sehr kniffelig war.

Rudolf Stember hat mir geholfen, sonst hätte es zeitlich definitiv nicht geklappt. Und wir waren ein paar Mal davor, das Handtuch zu werfen. Doch die Freundin vom Chef hatte uns mit dem Versprechen auf ein Pizzaessen bestochen. Das fand dann jedoch nie statt, als das Projekt durch war. Deshalb ist es seit Jahrzehnten ein Running Gag, dass uns noch eine Pizza geschuldet wird. Es freut mich aber, dass Fans immer wieder sagen, dass ihnen die Amiga-Musik am besten gefallen hat, denn es hatte ja nicht jeder damals ein High-End Midi Modul am PC - die Dinger waren echt teuer! Einen 500er hatte dagegen jeder, und da konnte man unsere Umsetzung in perfekter Amiga-Qualität erleben.

Shitstorm der Idioten



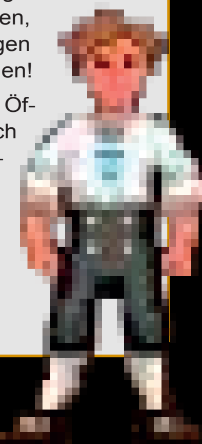
Return to Monkey Island war anfangs eine Riesenüberraschung, niemand hätte erwartet, dass **Ron Gilbert** und **Dave Grossman** noch einmal einen neuen Teil bringen würden.

Die Freude unter den Fans war erst groß, schlug dann aber bei vielen in blanken Hass um. Zugegebenermaßen ist das Grafikdesign nicht unbedingt das, was man erwartet oder erhofft hatte. Ein sehr reduzierter Art-Style, der individuell und kindlich rüberkommt, das ist gewöhnungsbedürftig. Auch in unserer Umfrage in der **Amiga Germany**-Gruppe waren gerade einmal 2 Prozent für den verwendeten Grafikstyle, 60 Prozent hätten lieber einen modernen Pixel-Style gehabt.

Unsere Gruppe spiegelt vielleicht nicht den Geschmack der kompletten Menschheit wider, aber offenbar haben die Entwickler nicht die beste Entscheidung getroffen, was die Grafik angeht. Trotzdem, man muss den Style nicht mögen, aber persönliche Beleidigungen, Beschimpfungen und sogar Bedrohungen gegenüber den Entwicklern sind nicht akzeptabel und nicht zu rechtfertigen!

Das Ganze ging so weit, dass **Ron Gilbert** sich erst einmal aus der Öffentlichkeit zurückgezogen hat. Konstruktive Kritik geht anders. Letztlich haben wir uns grafisch vielleicht auch anderes erhofft, aber sicherlich wird das neue **Monkey Island** ein großartiges Spiel, mit einer guten Story und jede Menge schwarzem Humor. An

die Grafik wird man sich gewöhnen, und wer weiß, am Ende wird man sie vielleicht sogar mögen.





★★★★ Re-Play Wertung

Studio	LucasArts
Publisher	LucasArts, Softgold, U.S.Gold
Erstveröffentlichung	1991
Plattform(s)	Amiga und viele weitere
Genre	Point and Click Adventure
Spielmodus	1 Player
Datenträger	11+1 Disketten

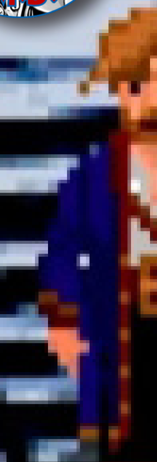




INTERVIEW: RON GILBERT



Übersetzt aus dem Englischen



Es freut uns sehr, dass Sie sich etwas Zeit genommen haben, ein paar Fragen für uns zu beantworten.

AGF:

Die erste Frage ist immer dieselbe: Wie hat alles angefangen? Was war Ihr erster Kontakt mit Videospielen? Und was hat Sie letztlich dazu bewogen, selbst Spiele zu entwickeln?

Ron:

Frühe Videospiele waren auf einem **Atari 2600** oder in Spielhallen. Als ich mit dem Programmieren anfing, war das Erstellen von Videospielen das Interessanteste, was ich tun konnte. Ich fing an, Videospiele für meine Freunde zu entwickeln. Das führte langsam dazu, Karriere machen zu wollen.



AGF:

Wie ist **LucasArts** auf Sie zugekommen? Was haben Sie gedacht, als Ihnen die **Star Wars**-Erfinder einen Job angeboten haben?

Ron:

Lucasfilm brauchte jemanden, der seine **Atari 400/800**-Spiele auf den **C64** portierte. Sie haben meinen Namen von jemandem bekommen, mit dem ich zuvor zusammengearbeitet hatte. Ich war etwas schockiert, weil ich nicht wusste, dass **Lucasfilm** Spiele herstellt. Daher gab es zunächst etwas Verwirrung.



AGF:

Die **SCUMM-Engine** ist legendär. Hätten Sie damals gedacht, dass diese Software einmal so große Kreise ziehen würde?

Ron:

Keineswegs! Es war nur ein Werkzeug, um **Maniac Mansion** zu machen, dem ich einen komischen Namen gegeben habe. Es ist schwer, so etwas zu planen. Es passiert einfach.



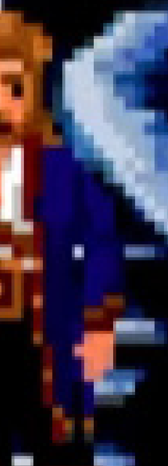
AGF:

Können Sie etwas über Ihre Arbeit auf der **Skywalker Ranch** erzählen? Es muss unglaublich gewesen sein, dort Spiele zu entwickeln.

Ron:

Es war gut und schlecht. Wunderbarer Ort, aber weit weg von allem. Tagsüber warst du dort wirklich gefangen. Viele von uns waren froh, ausgezogen zu sein. Trotzdem war es eine wunderbare Erfahrung, die ich für nichts eintauschen





würde. Mit George in der Mittagspause zu stehen, war ziemlich nett.

AGF:

Wie sehen Sie **Monkey Island** heute? Sind Sie immer noch zufrieden mit Ihrer Arbeit? Wie gefällt Ihnen die Fortsetzung von Teil 3, besonders die, die in 3D entworfen wurde?

Ron:

Rückblickend wäre es schwer, mit dem Ergebnis von **Monkey Island** alles andere als sehr zufrieden zu sein**. Monkey Island 3** war ein gutes Spiel, obwohl ich nicht glaube, dass Elaine und Guybrush jemals hätten heiraten sollen. Ich war nicht begeistert von der Umstellung auf 3D. 3D kann sehr cool sein, aber es erfordert viel harte, kreative Arbeit.

AGF:

Stimmt es, dass Sie alle in der Fabrik an der Produktion der Verpackungen für **Monkey Island** beteiligt waren und dort alle Kartons selbst gepackt haben?

Ron:

Irgendwie wahr. Eines Nachts verbrachten wir mehrere Stunden damit, die ersten Kartons zu packen, aber als die normale Crew an die Arbeit kam, gingen wir. Ich legte einen 1-Dollar-Schein in eine der Schachteln, die von mehreren Team-Mitgliedern unterschrieben war. Ich glaube nicht, dass er jemals gefunden wurde.



AGF:

Warum haben Sie **LucasArts** verlassen?

Ron:

Ich möchte Abenteuerspiele für Kinder machen. Ich fühlte mich auch bereit, mein eigenes Unternehmen zu leiten. Wenn ich geblieben wäre, hätte ich ein anderes **Monkey Island** gemacht, aber ich fing an, mich zu langweilen. Ich war bereit für neue Herausforderungen.



AGF:

Wann erscheint **Thimbleweed Park** für den **Amiga**? Das wäre großartig!

Ron:

Ich glaube nicht, dass das möglich ist. Es mag wie ein Spiel aussehen, das auf einem **Amiga** laufen könnte, aber unter der Haube passiert eine Menge, was eine moderne Maschine erfordert. Es müsste von Grund auf neu programmiert werden.



AGF:

Wo und woran arbeiten Sie gerade?

Ron:

Ich schaue hauptsächlich YouTube-Videos über Physik. Mein Vater wäre stolz gewesen.



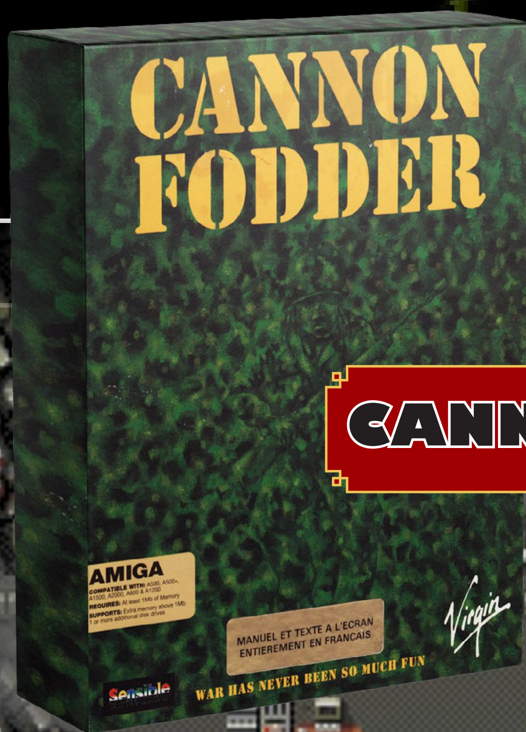
AGF:

Es ist immer gut, sich weiterzubilden. Mittlerweile wissen wir ja, an was wirklich gearbeitet wurde.

Danke für das kurze Interview, es war uns eine Ehre!

CANNON





CANNON FODDER

Seitenhieb auf das Thema Krieg



Eine Gastrezension unseres Lesers **Firat Tas**

CANNON FODDER™

WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH..... FUN!

Kanonenfutter, so übersetzt man **Cannon Fodder** ins Deutsche, und treffender könnte man den Titel nicht benennen. Der im Dezember 1993 zuerst auf dem Amiga erschienene und später für unzählige Konsolen portierte Shooter begrüßt den Spieler mit einer der einprägsamsten Titelmelodien, die jemals aus irgendeiner Box herausgeschallt ist.

Erdacht und selbst eingesungen vom Designer **Jon Hare** (unbedingt anhören, wenn ihr diesen Song noch nie gehört habt!), bereitet sie einen hervorragend auf das Spiel vor. **Cannon Fodder** möchte nämlich keine ernste Kriegssimulation sein oder realistische Themen ansprechen. Man soll Spaß mit dem Titel haben. Ja, das Ganze kann man durchaus auch als Satire und Seitenhieb auf das Thema Krieg ansehen, und das ist den Leuten von **Sensible Software** gelungen.

In insgesamt 72 Levels, die in 23 Missionen unterteilt sind, steuert Ihr eine kleine Einheit mit der Maus. Obwohl das Ganze mehr an ein **Command & Conquer** erinnert, das wohlgemerkt erst zwei Jahre später erschien, handelt es sich doch eher um einen Shooter. Die Gegner muss man selbst anvisieren und auch gezielt abdrücken, um die Feinde zu eliminieren. Selbst Gebäude und Fahrzeuge sind vor dem Heldentrupp nicht sicher.

Es gibt unterschiedliche Orte wie z. B. einen Dschungel oder Schnee und Wüstengebiete. Nach jeder gewonnenen Mission steigen eure Schützlinge im Rang auf. Legt sich dann doch mal einer zum Sterben in die Sonne, heißt es „Game Over“ für immer, also für den toten Soldaten, denn dieser ist dann für immer weg. Das ist aber nicht so tragisch, denn es gibt ja noch genug Kanonenfutter in Form von unzähligen, unerfahrenen Rekruten, die eine Schlange gegenüber einem Hügel bilden, der den Friedhof darstellt, wo die gefallenen Kameraden beerdigt werden.



Im Spiel geht es auch ziemlich rau zur Sache. Es fließt ordentlich Pixelblut, und das veranlasste auch die BPjM dazu, **Cannon Fodder** ein halbes Jahr nach Erscheinen zu indizieren. Das ist damals schon fragwürdig gewesen, da





man kaum was erkennen konnte. Über diese Entscheidung kann man heute – wie so oft – nur den Kopf schütteln. Seit Juli 2019 ist es auch nicht mehr indiziert und hat eine Freigabe ab 12 Jahren erhalten.

Eine Kontroverse wurde ebenfalls ausgelöst: Die **Royal British Legion,** eine britische Kriegsveteranen-Organisation der Streitkräfte des Vereinigten Königreichs, sprach sich gegen **Cannon Fodder** aus. Die Mohnblüte, die den Titelbildschirm zierte, verärgerte die Menschen dort, da das Symbol für Gefallene und Veteranen steht. Man sah diesen Umstand als extreme Entehrung des Soldatentums an und forderte den Publisher **Virgin Interactive** auf, etwas dagegen zu unternehmen. Virgin reagierte und veränderte die Verpackung des Spiels, sodass die Mohnblüte zumindest auf dieser nicht mehr zu sehen war.

Es gab auch noch zwei Nachfolger: **Cannon Fodder 2** erschien im November 1994, ebenfalls vom selben Team. **Cannon Fodder 3** erschien Ende/Anfang 2011/2012.

Sensible Software hatte allerdings nichts mit deren Entwicklung zu tun gehabt. Ein russischer Publisher namens **Game Factory Interactive** (**GFI**) lizenzierte lediglich Name und Thema vom jetzigen Lizenzinhaber. **Codemasters und Burut CT** entwickelten dann einen offiziellen dritten Teil.

Lohnt sich **Cannon Fodder** heute noch? Das kann ich nur mit einem klaren Ja beantworten. Genauso wie bei **Sensible Soccer** ist das Spiel herrlich gealtert. Die Grafik war damals schon kein Thema bei **Sensible Software**-Titeln. Die Leute haben es einfach perfekt verstanden, Spiele zu kreieren, die Spaß gemacht haben.



Developer: Sensible Software; Publisher: Virgin Interactive; Erstveröffentlichung: Dezember 1993; Platform/s: Amiga und viele weitere Systeme; Genre: Shooter, Strategie; Spielmodus: Single Player; Medium: 3 Disketten

„Genauso wie bei Sensible Soccer ist das Spiel herrlich gealtert."

Dieses Bild zeigt das Entwickler-Team als "First Recruiters" im Spiel.



CANNON FODDER










Cover-Art des Games wurde von Celal Kandemiroglu erstellt. Siehe auch unser Box-Art-Special weiter hinten im Heft.

LETHAL XCESS

Exzessive Full-PAL-Ballerei

Lethal Xcess

Ballerspiele gab es ja bekanntlich viele. Daher war es im Jahr 1991 gar nicht so einfach, sich mit einer vertikalen Baller-Orgie in die Gehirne der Gamer vorzuballern. Zu schnell lief man Gefahr, dass die Schießerei ins Leere läuft, also zu wenig Abnehmer findet.

Dieses Replay Review hat zudem noch einen speziellen Hintergrund, war es doch das letzte Baller-Game, das mein Amiga in den Diskettenschlitz bekam. Die bösen Konsolen hatten damals bereits ebenfalls bei mir Einzug gehalten, und speziell das Mega-Drive von Sega bot mir einfach mehr Action.

Für unser geliebtes Fan'Zine hatte ich das Game extra noch mal real gezockt, um etwas mehr über das Programm berichten zu können: Ich nutzte eine aktuelle WHDLoad-Version mit ein paar "Erleichterungen". Es soll ja auch jeder Level mal auf der Mattscheibe flimmern dürfen.

Vorab ist zu sagen, **Lethal Xcess** ist der zweite Teil des sicher (zumindest bei Action-Freunden) bekannten **Wings of Death**. Der Produzent war **Marc Rosocha**, der beim ersten Teil noch für Thalion in die Tasten haute und diesen zweiten Teil unter dem eigenen Label **Eclipse** an den Amiga-Action-Freund brachte. Für die echt guten Chiptunes ist **Jochen Hippel** verantwortlich. Zieht euch ruhig mal die Jochen Hippel-Sound-Demo rein, die in vielen WHDLoad-Demopacks mit dabei ist.

Aus technischer Sicht ist sicherlich interessant, das Lethal Xcess in voller PAL-Auflösung läuft. Der ganze Screen wird für die Bilddarstellung verwendet. Es gibt ja viele Games, die das nicht machen.

Das Scrolling läuft butterweich, auch bei vielen Feinden, die euch gleich-



zeitig das Leben schwer machen. Die Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben. Das Steuergerät setzt die Richtungswechsel perfekt und schnell um. Ja, es hat ein wenig vom Arcade-Feeling. Das läuft alles wirklich sehr smooth und direkt.

Sobald das Game gestartet wurde (nach einem echt sehr schönen Ladescreen), geht's



auch schon los. Als Erstes könnt ihr verschiedene Einstellungen festlegen. Dazu gehört zum Beispiel die Auswahl: Soundeffekte & Musik/Soundeffekte/Musik. Der Schwierigkeitsgrad kann hier genauso gewählt werden wie ein Solo- oder Zweispieler-Modus. Beim Zweispieler-Modus bekommt der Baller-Kumpel ebenfalls einen ganzen Flieger und nicht nur einen Satelliten. Das macht doppelt Fun.

Die Level-Anzahl beträgt fünf, alle mit guter Länge. Ihr kämpft euch durch eine Ruinen-Landschaft, eine Art Steppe, Gärten mit viel Wasser, dann heizen Vulkane ein. Und abschließend geht's dann zur Abkühlung durch Frost und Kälte. Als Gegner bekommt ihr allerhand Viechzeug geboten, in teilweise echt großer Anzahl und mit guter Zerstörungskraft ausgestattet. Um dem Ganzen Herr zu werden, empfehle ich euch, die Waffen-Upgrades fleißig einzusammeln. Ohne sie werdet ihr nur einen kurzen Spielspaß haben. Das Game wird speziell in den späteren Leveln schon sehr fordernd, und ich war froh, dass ich mich dazu entschieden hatte, einige "Erleichterungen" zu nutzen. Dadurch wurde mir dann ebenfalls die Möglichkeit gegeben, die gut gemachte Endsequenz über den 1084 flimmern zu sehen.

Entwickler	X-Troll, Gigabayte Crew
Publisher	Eclipse Software
Erstveröffentlichung	1991
Plattform(s)	Amiga und Atari ST
Genre	Shoot 'em up
Spieler	1 Player oder 2 Player
Datenträger	1 Diskette

Kritikpunkte gibt es nicht viele. Das Game spielt sich sehr Arcade-Like: Top-Steuerung, coole Chiptunes-Mukke, gute Grafik, jede Menge Ballerspaß. Lediglich die Hintergründe sind etwas langweilig, was sich aber bei dem gebotenen Gesamtpaket durchaus verschmerzen lässt.

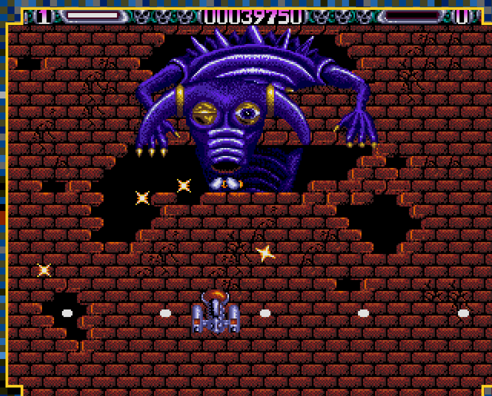
Was soll ich sagen, am besten gleich mal die "Freundin" einschalten und zocken! Es lohnt sich!

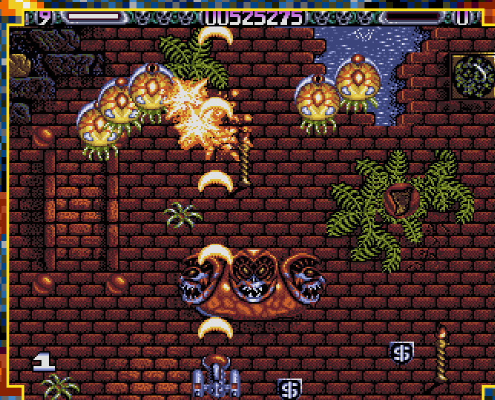


Re-Play Wertung











„Das Game spielt sich sehr Arcade-Like: Top Steuerung, coole Chiptunes-Mukke, gute Grafik, jede Menge Ballerspaß"

LETHAL XCESS

Schachtelkunst

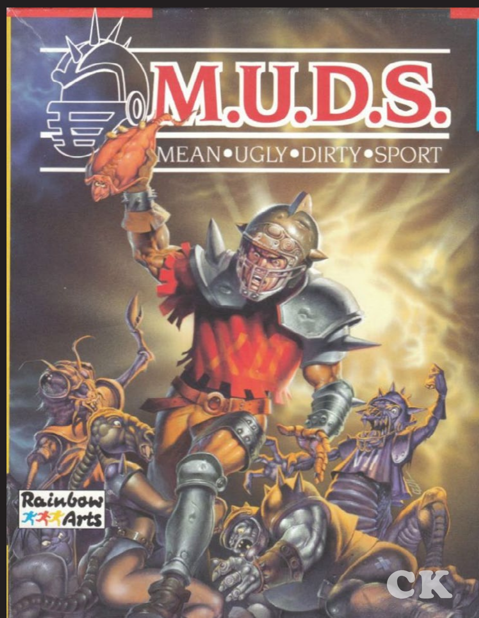




Verpackungen von Videospielen sind heute kein großes Thema mehr, es gibt alles online. Somit ist eine Packung im eigentlichen Sinne nicht mehr nötig. Die wenigen Spiele, die noch in physischen Zustand auf den Markt kommen, haben zwar ein hübsches Coverbild, aber wirklich auffällig und in irgendeiner Art beeindruckend kunstvoll gestaltet ist das heute kaum noch; zumal es üblicherweise nicht mehr als eine billige DVD-Box als Hülle gibt.



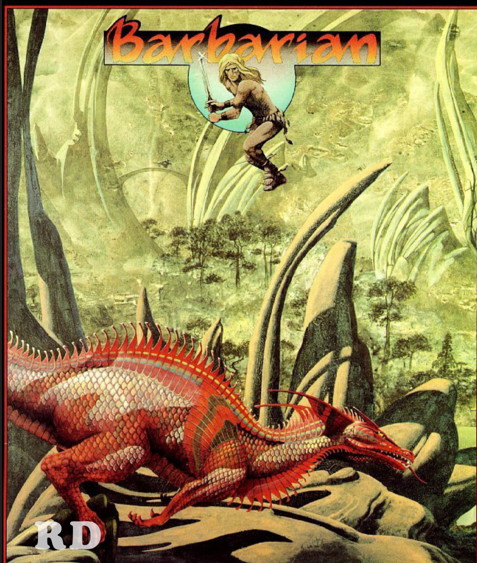
Damals war das anders, man bekam noch etwas für sein Geld, im besten Fall eine große Schachtel aus stabilem Karton, stilvoll bedruckt mit einem ins Auge fallenden Coverbild. Auf der Rückseite zierten Screenshots und gnadenlos übertriebene Texte in oft mehreren Sprachen die Flächen. Im Inneren gab es ein dickes Handbuch und oft genug ein paar Beilagen, wie eine Karte oder ein Poster. Die Disketten flogen unbefestigt wild im



Karton umher. Ja, so war das und es war gut so.

Natürlich gab es auch früher hässliche Cover-Art, jede Menge sogar, aber viele Spiele hatten derart grandiose Artworks auf der Schachtel, dass man heute noch darüber spricht.

Wir stellen zwei der bekanntesten Künstler mit ihren größten Werken vor,

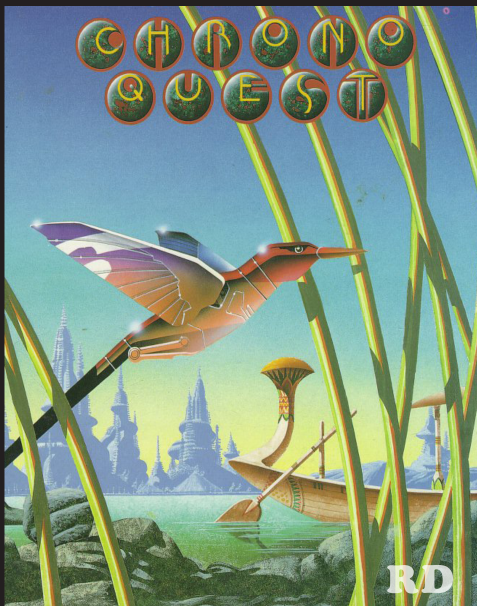


zusammen mit der Geschichte dahinter.

Der Grundgedanke der aufwändigen Verpackung war ganz simpel: im Regal auffallen um jeden Preis! Und auf den ersten Blick zu überzeugen. Dass diese Bilder oft nur wenig mit dem eigentlichen Spiel zu tun hatten, bemerkte man erst später.

Angefangen hatte das zu einer Zeit, in der niemand groß auf die Idee gekommen wäre, Spiele zu bewerten und in einer Zeitschrift zu drucken. Es gab kein Internet, kein **YouTube** oder **Facebook**, wo Spiele diskutiert werden konnten. Da blieb nur eines, im Kaufhausregal einen möglichst guten Eindruck zu machen. Die Motive beflügelten die Fantasie und ließen Großartiges erwarten. Cover-Arts bei Atari-Spielen sind besonders legendär. Es handelt sich um wahre Kunstwerke, die heute ganze Bildbände füllen.

Auch die Covers für Amiga-Spiele wa-



ren zum Teil alles andere als hässlich. Am bekanntesten sind dort die Box-Arts der **Psygnosis**-Spiele, aber auch **Rainbow Arts** und **Thailon** waren in ihrer Kreativität sehr gut.

Ganz besonders stachen dabei Künstler wie **Roger Dean** oder **Celâl Kandemiroğlu** hervor.

Ihre Werke fanden auf Schachteln von namhaften Spielen Platz und setzten damit neue Maßstäbe in Cover-Arts-Qualität.

Roger Dean:

Der britische Künstler **Roger Dean** ist immer schon ein kreativer Kopf gewesen. Nachdem er sein Diplom auf der **Canterbury School of Art** absolvierte, versuchte er sich zuerst



Roger Dean

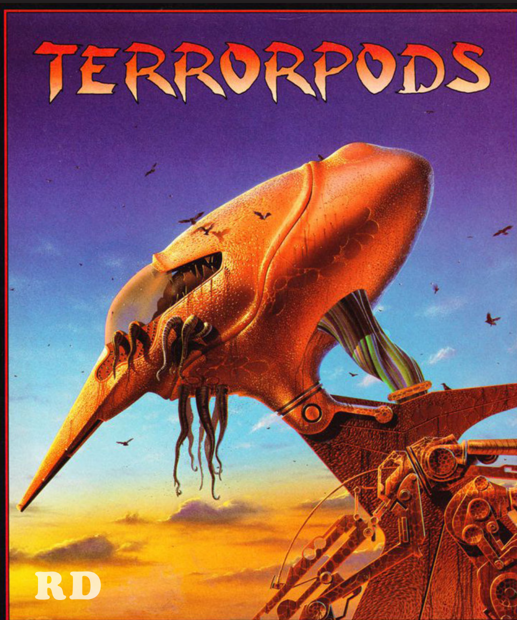
im Möbeldesign und in der Silberschmiedekunst. 1968 bildete er sich weiter fort und fand seine Bestimmung, nachdem er seinen Abschluss auf dem Londoner **Royal College of Art** bewältigte. Die Malerei in seinem eigenen Stil prägte von nun an sein Leben. Er wurde in den 70er-Jahren durch die Zusammenarbeit mit einigen, damals sehr populären Rockbands, bekannt. Für sie entwarf er unverwechselbare Plattencovers, die einfach zu dieser Musik passten: skurrile Landschaften mit fliegenden Felsen, bewohnt von Drachen und undefinierbaren Geschöpfen.

Rogers Design ist einzigartig und unverwechselbar. Am bekanntesten sind die Plattencover der Prog-Rock-Band **Yes**. Seinen Durchbruch hatte er allerdings zuvor mit der African Funkband **Osibisa.** Er entwarf 1972 sogar das Logo für **Virgin Records.**

Seine Kunst begeisterte auch **James Cameron,** der durch Rogers Werke inspiriert wurde, die Welt von **Avatar** so zu erschaffen, wie wir sie im Film zu sehen bekamen. Das geschah allerdings, ohne Roger entsprechend zu würdigen. Die Sache ging sogar vor Gericht. Roger verlor jedoch den Prozess, trotz unschlagbarer Beweise.

Davon abgesehen, **Roger Dean** hat viele inspiriert und Werke geschaffen, die nicht so schnell in Vergessenheit geraten werden.

Seine erste Box-Art für ein Videospiel entwarf er erst 1984 für das japanische RPG, **The Black Onyx.** Kunst für Videospiele-Schachteln waren für Roger eher die Ausnahme, bis 1986 die Geschäftsführer der bankrottgegangenen Softwareschmiede **Imagine Software**







auf ihn zukamen. Sie wollten eine neue Firma gründen namens **Psygnosis** und brauchten designtechnische Unterstützung. Roger sagte zu und entwarf das legendäre Logo der Firma, zusammen mit der wohl ikonischsten Logofigur der Videospielgeschichte, eine Schleiereule im unverwechselbaren **Roger Dean**-Style.

Das erste Spiel von **Psygnosis** war **Brataccas**, auch hierfür entwarf Roger die Box-Art. Das Spiel selbst überzeugte allerdings kaum, es war träge und grafisch äußerst mittelmäßig. Das Cover war jedoch so gut, dass man im Regal einfach nicht drüber hinwegsehen konnte. Eine weitere Besonderheit war die komplett glänzend schwarze Box; das Coverbild war eingerahmt und zierte den mittleren Teil. Im schwarzen unteren Bereich erstrahlte das Logo von **Psygnosis**. Dieses Design-Grundkonzept behielt die Firma durchgängig bei. Man wusste dadurch gleich, dass man ein **Psygnosis**-Spiel in den Händen hielt. Im Laufe der Zeit entwarf Roger weitere Box-Arts für **Psygnosis**, unter anderem auch bei **Shadow of the Beast** und **Aquaventura.**

Er war aber nicht der Einzige, der für **Psygnosis** kreativ gewesen ist, wesentlich bekanntere Künstler folgten ihm, wie zum Beispiel **Ian Craig, Richard Clifton, Peter Andrew Jones** oder **Melvyn Grant**. **Roger Dean** legte nur den Grundstein für dieses Box-Art-Design.

Nicht nur das Grunddesign, auch die Werke der anderen Psygnosis-Künstler spiegeln den **Roger Dean**-Style oft wider oder gehen zumindest in diese Richtung. Viele der Werke sind auch nicht extra für **Psygnosis** entworfen worden, man findet das Eine oder Andere auf zuvor erschienen Plattencovers oder auf Bucheinbänden.

Heute ist **Roger Dean** mit seinen 77



Celâl Kandemiroğlu



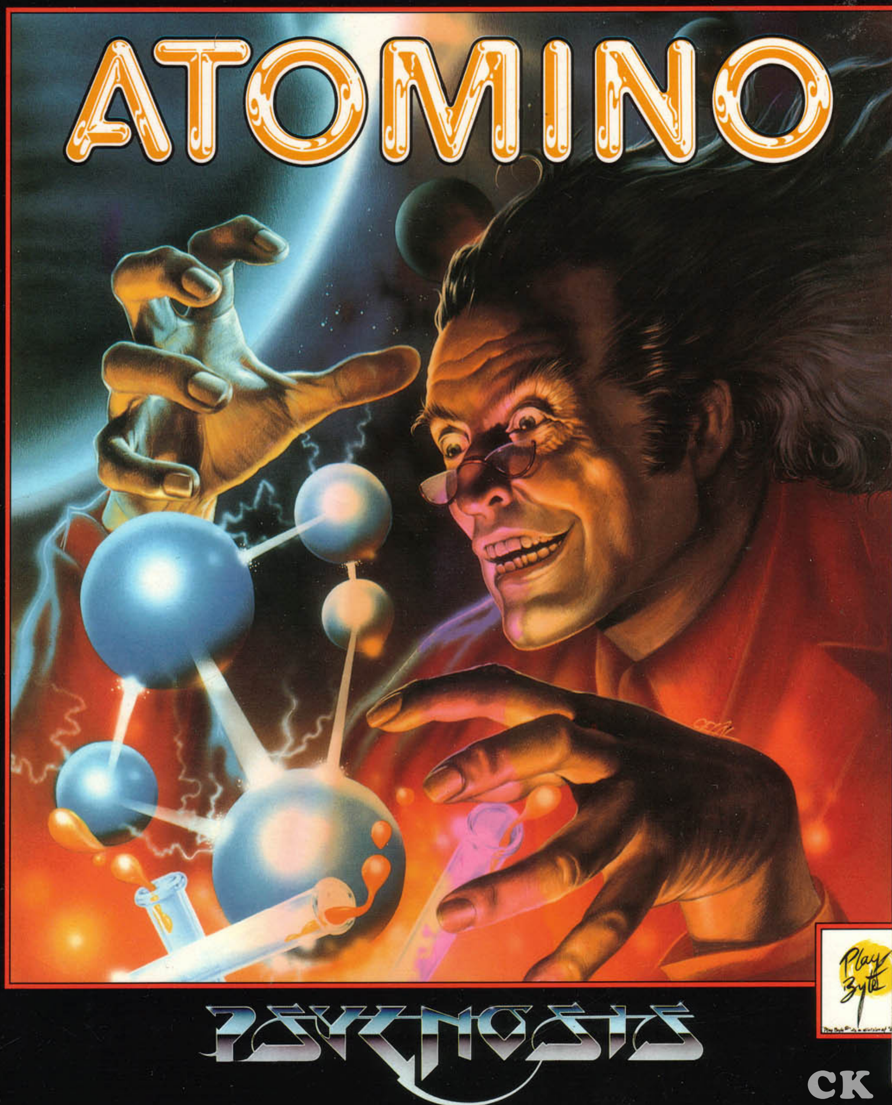




Jahren immer noch aktiv und malt munter vor sich hin.

Celâl Kandemiroğlu:

Ein weiterer Künstler, der gerade für den Amiga Großes geleistet hatte, ist **Celâl Kandemiroğlu.** Er war für über 800 Titel-Illustrationen für Filme, Videospiele und Zeitschriften verantwortlich. Darunter befinden sich zum Teil sehr bekannte Titel, wie **Turrican** oder **Katakis**, aber auch **X-Out** und **Wings of Death** reihen sich in seine Liste ein – um beim Amiga zu bleiben. Auch für Zeitschriften wie **Amiga Joker** oder **PC-Player** entwarf er Titelgrafiken. Sein Stil war rea-



listischer und weniger abstrakt als bei **Roger Dean**. Kräftige Farben und eine realistische Darstellung von Licht und Schatten waren seine Stärke. Unverwechselbar!

Celâl wurde 1953 in der Türkei geboren, seine künstlerische Ader kam sehr früh zum Vorschein, bereits im zarten Alter von fünf Jahren begann er Comics zu zeichnen. Er studierte Mitte der 70er-Kunst an der **Akademie der Schönen Künste** in Istanbul. Danach bot er seine Comics dem deutschen **Bastei-Verlag** an, wo sie veröffentlicht wurden. Dabei blieb es aber nicht, Aufträge für Film und Video-Plakate/Covers folgten,





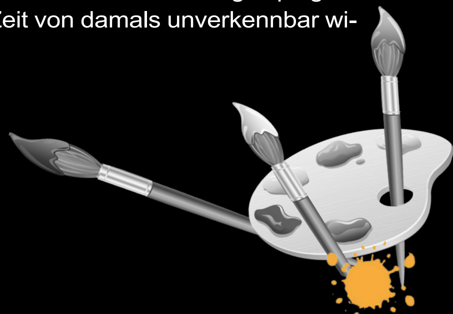
bis er 1988 anfing, für die deutsche Videospiele-Industrie Box-Arts zu erstellt.

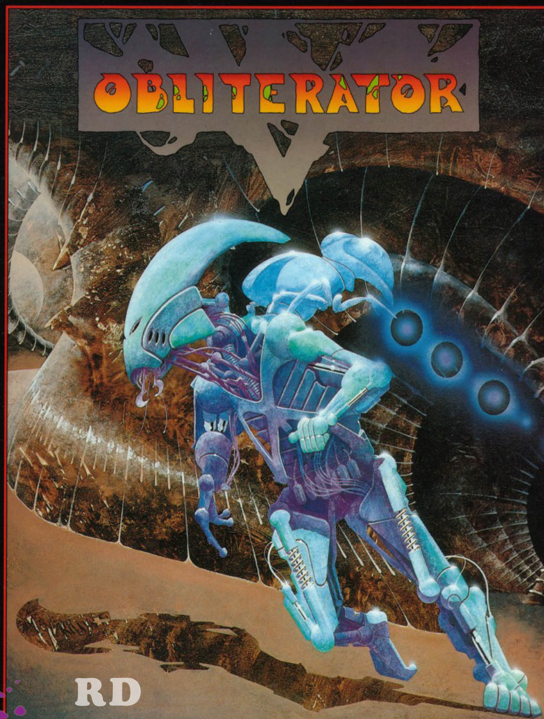
Seine Kunden waren unter anderem: **Rainbow Art, Psygnosis** oder **Thalion**. Für so manches Spiel erstellte er zusätzlich Ingame-Grafik. Besonders bekannt ist seine Arbeit bei **X-Out**, für das er die grafischen Arbeiten komplett erledigte. Auch die Grafik des Skandalspiels **Biing!** ist von **Celâl**.

Oft brachte er Personen aus seinem Umfeld in seine Bilder mit ein. So ist auf dem Cover von **Volleyball Simulator** sein damaliger Chef **Marc Ullrich** zu sehen, und bei **Spherical** verewigte er sich selbst.

Seine Werke brachte die Box-Art-Kunst in ein neues Level; nur wenige Künstler konnten ihm das Wasser reichen. Leider ist **Celâl Kandemiroğlu** unerwartet dieses Jahr im Alter von 69 Jahren verstorben. Seine Werke, wie **Turrican** oder **Katakis** sind legendär und ein bedeutender Teil der Amiga-Geschichte. Sie werden vielen von uns auf ewig in Erinnerung bleiben.

Die damaligen Spiele-Verpackungen – und nicht zuletzt die faszinierende Box-Art – sind heute ein Grund, wehmütig in die damalige Zeit zurückzublicken. Verständlicherweise sind diese Schachteln heute ein begehrtes Sammler-Objekt und erzielen bei vielen Spielen horrende Preise. Erstaunlich, wenn man beachtet, dass es sich eigentlich „nur“ um Pappschachteln handelt. Ohne Frage spiegeln sie die Zeit von damals unverkennbar wider.





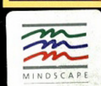


AMIGA A500, A500 plus, A600, A1000, A1500, A2000, A3000 512k required

PSYGNOSIS









FOR YOUR Commodore 512k Amiga



Dieses Bild zeigt Celâl selbst.



Spherical

Schachtel kunst

RUECKBLICK

DEMOPRODUKTIONEN DER VERGANGENEN VERANSTALTUNGEN 2022



Das Jahr 2022 ist mittlerweile gut fortgeschritten, es wird mal wieder Zeit, dass wir uns die Demo-Produktionen aus diesem Jahr anschauen. Wir starten heute mit den Partys DiHalt, Gerp und der Revision. In der nächsten Ausgabe geht es dann direkt mit RETROnizacja, Outline und Co weiter.

DiHalt 2022

Die DiHalt 2022 fand vom 6. - 8. Januar in Nizhny Novgorod in Russland statt. Dort gab es ein Amiga Release.

Outsiders – N0t Elka



Die Outsiders sind eigentlich eine ZX Spectrum Demoscene-Gruppe, die seit 2015 existiert. Erst die letzten Jahre fing sie an, ihre Fühler Richtung C64 und Amiga auszustrecken. Mit „N0t Elka“ präsentierte sie die einzige Amiga-Demo auf dieser Party in der Kategorie „Hi-End-Demo“. Naja, Demo ist wohl leicht übertrieben, es handelt sich eher um ein AGA-Intro mit eher unspektakulären Effekten und einem netten Chiptune. Insgesamt nichts, was einen vom Hocker haut, zum einmal angucken aber auf jeden Fall die Zeit wert.

System: AGA

Leider wurden keine Credits im Intro angegeben.



Gerp 2022

Diese Party fand vom 1. – 3. April in Skövde, Schweden, statt. Eigentlich geplant für den 28. – 30. Januar, musste das Datum, dank Corona, verlegt werden. Auf dieser Party wurden fünf Demos released.

Desire - Ramontic Getaway (40k Intro)

Als einzigen Eintrag in der 40k Competition produzierte Desire „Ramontic Getaway“ auf der Party. Wie immer bei Desire reibt man sich die Augen, was die Jungs mit 40 Kilobyte aus dem Amiga rausquetschen. Schicke Logos, ein richtig guter Chiptune und dazu der Code von Platon, der wirklich schicke Firecubes und Pixel Animationen auf den Bildschirm zaubert, lassen einen den Rechner nach dem Ende noch mal resetten, um sich das Ganze noch einmal anzugucken.



System: OCS/ECS

Code: Platon

Music: mAZE

GFX: Optic



The Electronic Knights - Transhuman / Pachinkoland



Mit dieser Demo beweist TEK mal wieder, dass sie zum Urgestein der Amiga-Szene gehört. Diese Gruppe gibt es bereits seit 1986 (damals noch auf dem C64), seit 1991 produzieren sie auch für den Amiga. Bei der Demo denkt man erst mal, man sitzt vor einer AGA-Maschine – aber Pustekuchen. Der Code von Bifat und Jasmin68k läuft auf OCS/ECS-Maschinen und sieht dabei verdammt gut aus. Eine exzellente Grafik, pumpende Musik, ein fabelhaftes

Design, eine sehr clevere Kombination von Move-Table-Effekten mit Grading-Bitmaps und natürlich eine hervorragende Nutzung der Amiga-Hardware-Fähigkeiten brachten diese Demo zurecht auf Platz eins der Demo Competition.

System: OCS/ECS

Code: Bifat & Jasmin68k

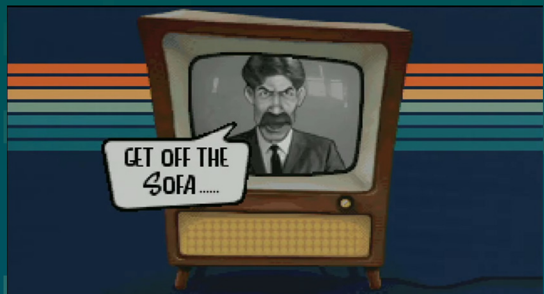
Music: Okeanos

GFX: Nero

Other: Nero & Krill



Focus Design – Kick the Sofa



Die Dänen von Focus Design, ebenfalls Urgeisteine der Amiga-Szene und seit 1992 aktiv, produzierten auf der Gerp ihre Demo „Kick the Sofa", mit der sie auf dem zweiten Platz landeten. Die Demo bietet solide Effekte, einen Breakbeat Tune im Style von 1992 sowie eine schicke Pixel Art. Alles passt gut zusammen und erzeugt eine schöne Stimmung. Besonders den Tunnel mit den Glow-Partikeln schaut man sich immer wieder an und kann nicht genug davon bekommen. Das Ganze hat natürlich seinen Preis. Unter einem 040+ und 16MB Ram sollte man die Demo nicht laufen lassen.

System: AGA

Code: Coral & Optima

Music: Mygg / iNSANE



Istari – LA Style



Mit einem kleinen Compofiller beteiligte sich auch Istari an der Competition. Dazu gibt es nicht viel zu sagen. Ein Bild, ein Scroller, ein paar Animationen reichen manchmal



schon, um in der Oldskool Compo den dritten Platz zu erreichen. Schick aussehen tut es allemal.



System: OCS/ECS
Code: Grip
Music: Filippetto
GFX: Grip

Ghetto Crew – Ocean Floor



Mit Ocean Floor präsentiert die Ghetto Crew ihr Erstlingswerk. Ich persönlich finde es immer wieder toll, wenn auch noch im Jahr 2022 immer neue Crews ihre Liebe zu unserer wunderbaren Maschine entdecken. Die Demo selber bietet keine nennenswerten Effekte, und auch die Musik plätschert leise im Hintergrund vor sich hin, ohne aufzufallen. Obwohl die Demo für OCS-Maschinen entwickelt wurde, gelang es mir nur, das Ganze auf einer Config von 1MB Chip und 2MB fast zum Laufen zu bekommen. Ärgerlich, aber hey, jeder fängt mal irgendwo an. Dafür gab es den vierten Platz in der Competition.



System: OCS/ECS
Code: Mr. Guppy
Music: Captain Obvious
GFX: Mr. Guppy

Revision 2022

Muss man zu dieser Party überhaupt noch was sagen? Seit 2011 ist die Revision, die jedes Jahr in Saarbrücken stattfindet, die wichtigste und größte Demoparty der Welt. Sie wurde als Nachfolgeveranstaltung der Breakpoint ausgerichtet, die ihrerseits die Nachfolge-Veranstaltung der Mekka & Symposium ist. Sie findet immer über das Oster-Wochenende statt, dieses Jahr vom 15. – 18. April. Insgesamt wurden dort acht Demos released.



Amiga Skool – Soul Strain



Der erste Platz der Revision 2022 war eigentlich geplant als 64K Intro, wurde dann aber immer größer, und die 64K hatten sich erledigt. Also landete das Ding in der Demo Competition. Die Demo ist schick, ohne mit neuen Effekten zu glänzen. Der funky Tune reißt einen mit und ist perfekt mit dem Geschehen am Bildschirm synchronisiert. Insgesamt erinnert einen das Stück an die alten Dr. Awesome- oder Jester-Stücke aus den 90ern.

System: AGA

Code: BalrogSoft

Music: Samplemind

GFX: BalrogSoft



Laxative Effects – Extreme Boost



Den zweiten Platz der diesjährigen Demo Competition belegten die Jungs von Laxative Effects mit ihrer Demo „Extreme Boost“. Released als OCS/ECS-Demo benötigt sie allerdings einen schnellen Prozessor, um flüssig zu laufen. Die gesamte Produktion wurde in AMOS programmiert (was den schnellen Prozessor erklärt). Trotz AMOS muss man jedoch sagen, dass man solche Effekte eigentlich eher in Assembler programmierten Produktionen erwartet und nicht in einem Basic-Dialekt. Die Effekte sind wirklich hübsch, die Musik dafür brutal (ja ist Geschmackssache). Insgesamt eine schöne Produktion, nur die Sache mit dem Prozessor trübt den Spaß ein bisschen.

System: OCS/ECS

Code: Sir Silvertape & Borat

Music: Johanna

GFX: Mr. Kuk, Sir Silvertape & Borat





Void – Bunny Cracktro

Das „Bunny Cracktro“ ist ein kleiner Compofiller von Void gewesen, mit dem die Gruppe den dritten Platz auf der Revision 2022 gewann. Zum Intro selbst gibt es wenig zu sagen, ein Cracktro halt – ein Bild, ein Scroller und nette Musik.



System: OCS/ECS

Code: Puni

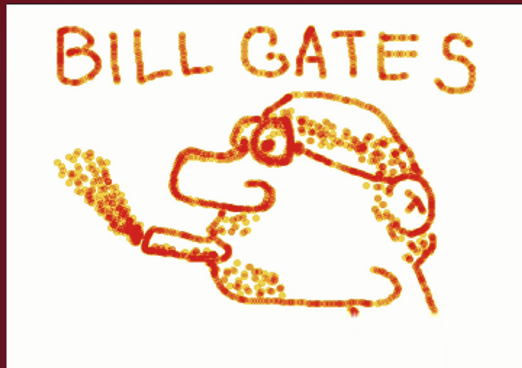
Music: Assassin

GFX: Kisu



Dreamolers CAPS – Glootokis-shell

Bei dieser „Demo“ fragt man sich: Was soll das, und warum wird so etwas in einer Competition aufgenommen? Wahrscheinlich nur wegen der dürftigen Beteiligung dieses Jahr. Anders ist es nicht zu erklären, warum so eine Gurke den vierten Platz auf einer der größten Demo-Partys der Welt bekommen hat. An diesem Ding stimmt so gut wie gar nix, vielleicht die Musik, die allerdings aus alten Kefrens Samples besteht, die schon in „Desert Dream“ verwendet wurden. Spart euch einfach die Zeit.



System: OCS/ECS

Code: Laffik

Music: Michael R.

GFX: Laffik







Logicoma – Logic OS

Damit sind wir auch schon bei der Intro Competition der Revision 2022 und dem Gewinner der diesjährigen Compo. Das Intro erzählt eine schöne Geschichte über einen Hack mit dem Rose System, ohne dabei in grafischen Ergüssen oder musikalischen Highlights zu enden. Die Story ist aber sehr gut wiedergegeben, und es macht richtig Spaß, sich den (virtuellen) Hack auf dem Bildschirm anzusehen.



System: OCS/ECS

Code: Blueberry & H0ffmann

Music: H0ffmann

GFX: H0ffmann & Vector Pixel Star

Other: Ferris, SaVannaH, Wobble & rc55



Software Failure – Antelogium

Den zweiten Platz der Intro Competition konnten sich die Spanier von „Software Failure“ mit ihrem 64k Intro sichern. Dieses Intro zeigt mal wieder eindrucksvoll, was alles mit einem Amiga und nur 64KB Speicherplatz möglich ist. Schicke Kaleidoskop-Effekte, schnelle 3D-Animationen und ein fetziger Soundtrack machen dieses Intro wirklich zu einem Hingucker. Das Ganze hat allerdings wieder einen gewissen Preis, unter einem 040+ betrachtet man es als Slideshow.



System: AGA

Code: Ham

Music: JosSs

GFX: Ham





Appendix – Blood

Blood ist eine nur 4KB große Produktion der polnischen Gruppe Appendix. Trotz Ihrer 4KB bietet die Demo schöne Twister-Effekte und dank AmigaKlang einen super Soundtrack. Bei 1,5



Minuten Lauflänge bleibt einem allerdings auch nicht mehr zu berichten. Wer aber mal gerne sehen möchte, was alles mit nur 4 Kilobyte möglich ist, sollte sich das Ding unbedingt mal reinziehen, sofern eine schnelle CPU unter der Haube steckt.



System: AGA

Code: Enter

Music: AceMan

GFX: Madbart

Void – Circle Undercover



Platz vier der Intro Competition der Revision 2022 ist eine echte Oldschool Demo. Void besann sich wohl auf alte Effekte und programmierte kurzerhand ein kleines Intro, das durch Copper-Effekte und einem Tune bestícht, der eher an einen SID als an Paula erinnert. Das Ganze ist sehr schön animiert. Für Liebhaber alter Effekte, so wie mich, wirklich schön.



System: OCS/ECS

Code: Puni

Music: The Assassin

GFX: Puni

Laffik – Not Yet Phonk



Damit sind wir auch schon beim letzten Intro der Revision 2022 und Platz fünf. Laffik, von der Gruppe Dreamolers CAPS, hatte wohl noch einen alten Effekt, über den er releasen wollte – nur ein Effekt, keine Musik. Eher ein Codebeispiel als ein Intro, aber das hat für Platz fünf gereicht. Insgesamt bleibt nur zu hoffen, dass die Revision 2023 wieder mehr Perlen hervorbringen wird als dieses Jahr.



System: OCS/ECS

Code: Laffik

GFX: Laffik







INTERVIEW: RICHARD LÖWENSTEIN



Ihn kennt man durch die Zeitschrift **Amiga Joker,** für die er lange Jahre Chefredakteur gewesen ist. Heute fällt er mehr durch seine Videospiele-Entwicklungen auf dem Amiga auf.

AGF:

Hallo Richard, es freut uns sehr, dass du dir etwas Zeit nimmst für dieses kleine Interview.

Gleich vorneweg die übliche Frage: Wie fing alles bei dir an mit dem Thema Videospiele, wie kamst du zur **Amiga Joker**? Erzähl einfach kurz deine Videospiele-Lebensgeschichte.

Richard:

Ich antworte mal ganz stichwortartig, damit's nicht zu langweilig wird: Zocken gelernt habe ich an Pong- und Atari VCS, Programmieren gelernt an TI-99/4A und Commodore 64. Auf den C64-Platformer **Twinky Goes Hiking** folgte die C64-Umsetzung des Amiga-Originals von **Persian Gulf Inferno** – und damit der erste Kontakt mit dem A500. Parallel dazu durfte ich einige Beiträge für das 64er- und Amiga-Magazin leisten, und daraus entwickelte sich wiederum ein Draht zum **Amiga Joker**, dessen Redaktion beim Amiga-Magazin direkt um die Ecke Zuhause war. Hatte ich erwähnt, dass ich den **Amiga Joker** das erste Mal gelesen hatte erst, nachdem ich den Arbeitsvertrag in der Tasche hatte?

AGF:

Woher kam die Inspiration, die **Amiga Joker** etwas lockerer zu gestalten, als es damals normal der Fall war?

Richard:

Das hat Herausgeber **Michael Labiner** so gesteuert.

RESHOOT PROXI





AGF:

Warum fiel die Wertung von zum Beispiel **Moonstone** so schlecht aus? War es verpönt, blutige Spiele gut zu bewerten? Hatte man damals Angst, selbst zensiert zu werden? Viele Zeitschriften vergaben nicht einmal eine Spielespaß-Wertung, wenn die Farbe der Pixel Rot war. Ich glaube kaum, dass ihr wirklich so zartbesaitet wart. (-;

Richard:

Schlechte Spiele haben schlechte Wertungen kassiert, so einfach ist das. Jedenfalls bei **Moonstone**. Es war aber tatsächlich schon auch so, dass wir bei indizierungsverdächtigen Titeln (wie eben **Moonstone**) grundsätzlich vorsichtig sein mussten. Warum? Weil die frühen 1990er-Jahre eine wilde Zeit waren. Damals ging die Münchner Staatsanwaltschaft auf Jagd nach Medien, die Werbung für indizierte Spiele machten. Als „Werbung" konnte vieles ausgelegt werden, zum Beispiel wenn ein brutales Spiel allzu positiv bewertet wird. Deshalb haben wir häufig ein Fragezeichen anstelle einer Wertung gedruckt, eben, damit wir uns nicht strafbar machen. Denn das hätte dazu führen können, dass wir Hefte aus dem Verkauf nehmen müssen. Tatsächlich ist genau das auch mindestens einmal passiert. Der finanzielle Schaden ist kaum in Zahlen zu fassen.

AGF:

Wie hoch waren die Auflagen der **Amiga Joker** im Schnitt?

Richard:

Die Zahlen lagen und liegen mir nicht vor. Der AJ war zeitweise das meistverkaufte Amiga-Magazin in Europa.

AGF:

Aus heutiger Sicht ist es unglaublich, so ein Heft zu produzieren, mit den damaligen Möglichkeiten. Wie lief das grob ab? Wie wurden Seiten zusammengestellt, wie viel wurde am Computer schon gemacht, und wie wurde das alles am Ende der Druckerei übergeben?

Richard:

Mit der Beschreibung dieses Prozesses könnte ich ein Buch füllen. Jedenfalls haben wir in den ersten Jahren tatsächlich ganz erstaunlich wenig Computertechnik benutzt und noch viel Hand angelegt. Die Fotos zum Beispiel sind mit Hilfe einer Spiegelreflex-Kamera entstanden, die auf einem Stativ in der Dunkelkammer vor einem A500

mit Prozessorbremse platziert stand. Viele ASA 400-Filme sind damals draufgegangen, um auf diese Weise halbwegs scharfe und kontrastreiche Screenshots zu bekommen.

AGF:

Fällt dir spontan eine erzählenswerte, verrückte, skurrile oder witzige Geschichte ein, in Bezug auf **Amiga Joker**?

Richard:

Nur die, dass mein lieber Kollege **Reinhard „Jack" Fischer** aus einer Luftpumpe und einem Weinkorken ein Korkengewehr basteln konnte.

AGF:

Woher hast du die Fähigkeit, Videospiele selbst zu entwickeln? Nur weil man damals das Spiel getestet hatte, heißt das noch lange nicht, dass man sie selbst entwickeln kann. **(-;**

Richard:

Siehe oben. Ich habe das Programmieren gelernt, lange bevor ich zum **Amiga Joker** gekommen bin.

AGF:

Wie kamst du auf die Grundidee von **Reshoot**, insbesondere dem Design?

Richard:

Basis der Idee ist der Assembler-Code für ein horizontal scrollendes **Shoot ‚Em Up**, das ich in den frühen 1990er-Jahren zu entwickeln begonnen hatte. Ich liebe das Genre. Damals konnte ich das Spiel nicht fertig entwickeln, weil mir nach meinem Einstieg, Ende 1991 beim Joker Verlag, keine Zeit mehr für Spiele-Entwicklung blieb. Erst 2015 wieder.

AGF:

Mit **ReShoot Proxima 3**, ist mittlerweile der dritte Teil unterwegs, und ich glaube, es gab auch von Teil 1 eine verbesserte Version. Woher nimmst du die unendliche Motivation, all die Jahre eigentlich immer das Gleiche zu machen? Es ist fantastisch, aber das hält wohl kaum jemand durch.

Richard:

ReShoot Proxima 3 hat mit **Reshoot** und **Reshoot R** so gut wie überhaupt nichts gemeinsam. Der Code ist komplett auf links gedreht, der Spielablauf vollkommen anders. Der Wechsel der Flugrichtung von horizontal auf vertikal beispielsweise verändert komplette Spielmechaniken. Ich setze mir für jeden Teil aus der Reshoot-Reihe neue Ziele und Herausforderungen, die mich motivieren. **ReShoot Proxima 3** zum Beispiel enthält einige visuelle Kniffe, die ich für spannend und interessant halte: in der Entwicklung für mich, in der Betrachtung für den Spieler.

AGF:

Technisch ist **Proxima 3** ein echter Hammer für Amiga, es ist schon fast ein **Bullet Hell Shooter**. Womöglich war dies auch das Ziel und wohl auch der Wunsch auf Änderungen und Weiterentwicklung. Kannst du dazu irgendetwas sagen? Wie schwer war es letztlich, das alles umzusetzen? Was erwartet uns im technischen bzw. Gameplay-Bereich?

Richard:

Ein wahrhaftiger **Bullet Hell Shooter** ist auf dem Amiga nicht machbar, dazu ist das System technisch zu schwach, auch mit AGA-Chipsatz. Aber es stimmt, ich möchte ein visuelles, kontrolliertes Chaos auf den Bildschirm malen. Dieses Chaos soll beim Betrachter zunächst ein Gefühl von Bedrängnis

erzeugen und dann ein intensives Hochgefühl, sobald eine Angriffswelle gemeistert ist. Mir liegt die Bullet-Choreografie dieses Mal besonders am Herzen. Wenn bis zu 100 Bullets über den Bildschirm schweben und das Schiff des Spielers mittendrin, dann soll sich das wie ein Ballett anfühlen

AGF:

Wie programmierst du, etwa direkt am **Amiga**? Hat man heute andere, bessere Möglichkeiten als damals?

Richard:

Ja, es gibt bessere Werkzeuge. Emulatoren zum Beispiel gestatten ein sehr komfortables Debugging und eine hochgranulare Analyse des Timings von CPU und Blitter. Mithilfe moderner Editoren kann ich Sourcecode deutlich schneller bearbeiten als in den 1990er-Jahren; und dank moderner Cross-Assembler den Quellcode mit einem Wimpernschlag in ein ausführbares Executable übersetzen. Entscheidende Bedeutung kommt dem Internet und der Amiga-Community zu, wo sich so viele Menschen gegenseitig tatkräftig unterstützen. Diese starke Community ist das Fundament jedes Spiels, das für den Amiga heute entwickelt wird.

AGF:

Gab es bei der Entwicklung der **Reshoot**-Teile irgendwelche maßgeblichen Probleme? Ich denke da z. B. an das CD-Rohling-Problem, von dem du mir mal erzählt hattest.

Richard:

Die Entwicklung eines Spiels ist eine einzige Abfolge maßgeblicher Probleme. :-)

AGF:

Wie lange hast du an **Proxima 3** gearbeitet? Warst du ganz allein damit beschäftigt, oder gab es Unterstützung von jemandem?

Richard:

Noch arbeite ich ja dran, aktuell ist der Release für Ende 2022 geplant. Dann werde ich drei Jahre und ein paar Monate an Zeit in das Projekt investiert haben

AGF:

Wird es der letzte Teil sein? Hast du vielleicht Lust, beim nächsten Mal eine ganz andere Art Spiel zu machen? Gibt es schon Pläne?

Richard:

Mir macht die Zusammenarbeit mit Grafiker **Kevin Saunders** und Musiker **Martin Ahmann** sehr viel Spaß. Von daher, kann ich mir ein weiteres Projekt gut vorstellen. Nur, am Ende werde ich **ReShoot Proxima 3** weitgehend allein gestemmt haben. Das ist extrem viel Arbeit. Denn jedes einzelne Pixel, jeder einzelne Ton, jede Kurve, jeder Attack Wave wollen durchdacht, implementiert, getestet, optimiert, wieder getestet und dann verwendet oder verworfen werden. Das ist sehr viel Arbeit. Viel mehr als zum Beispiel bei einer Automatenumsetzung, wo die meisten Elemente von Design, Grafik und Ton bereits vorhanden sind. Also, noch ein originär entwickeltes Game?

ESHOOT PROXIMA 3

Das kann ich mir aktuell nicht vorstellen, jedenfalls nicht von der Größe eines **ReShoot Proxima 3**. Ich bin doch ziemlich müde nach der ganzen Zeit und dem ganzen Aufwand, der mit Beruf und Familie zunehmend unvereinbar ist. Lust hätte ich auf Projektleitung bei einem Jump 'n' Run oder Walking-Simulator. Am liebsten im Team mit erfahrenen Leuten, die Expertise und Durchhaltevermögen mitbringen und ein Games-Projekt von Anfang bis Ende durchziehen.

AGF:

Wie empfindest du die Resonanz der Szene, kommt was zurück? Eigentlich sollten die Amiga-Jünger ja ausflippen. Sicherlich gab es viel Zustimmung aber auch das übliche Gemecker.

Richard:

Ich habe in den letzten Jahren gelernt, das Gemecker zu neutralisieren oder zu ignorieren. Ich versuche, nur die positiven Stimmen zu hören.

AGF:

Die fünf besten Spiele aller Zeiten für dich?

Richard:

Da ich sehr gerne auf den verschiedensten Systemen spiele, hier meine systemübergreifenden Top Five: Fort Apokalypse (C64), Silkworm (Amiga), Half-Life (PC), Forza Motorsport (Xbox), Super Mario Odyssey (Switch), Tetris Effect (PlayStation VR).

Oh, jetzt sind's doch sechs Titel geworden. Sorry.

AGF:

Was machst du heute beruflich?

Richard:

Ich arbeite für Koch Media im Business Development, was man im weitesten Sinne als Spiele-Einkauf bezeichnen könnte. Außerdem plane ich den Aufbau eines Game-Development-Studios in meiner Heimatstadt Landsberg am Lech.

AGF:

Okay, das war es. Danke dafür. Und wir freuen uns auf **ReShoot Proxima 3.**

Anm. d. Redaktion: *Sobald das Game verfügbar ist, bekommt ihr natürlich ein ausführliches Review!*



Bald auch auf eurem Amiga!



Amiga ohne Amiga

MiSTer FPGA

A.B.

Eigentlich war für diese Ausgabe ein weiterer Teil unserer Serie "Amiga ohne Amiga" geplant. Leider passte der Beitrag, der bereits fertig ist und mehrere Seiten beinhaltet, nicht mehr ins Heft. Wir liefern das aber schnellstens nach, wahrscheinlich schon im nächsten Fan'Zine.

Wer sich für ein MiSTer-System interessiert, und das auch gerne einmal live erleben möchte, kommt doch einfach zur **Amiga 37** im Oktober. Ich werde mit einem kleinen Stand vor Ort sein und neben des Fan'Zines auch die beliebten MiSTer-Systeme mit dabei haben.

Ich hoffe zudem, dass ihr bei der Lektüre unserer aktuellen Ausgabe Spaß hattet. Die nächste ist bereits in Arbeit und wird sicher wieder genauso informativ und kurzweilig.

Bis bald,

Andy



AMIGA37 GERMANY OCTOBER 2022

VORSCHAU

Auf die Ausgabe #5

Das wartet auf Euch:

Unser Top Thema "Lionheart".
Eins der optisch eindrucksvollsten Amiga-Games.



Deluxe Paint und Pixel-Art



Gastbericht: Midnight Resistance





Exklusives Interview: Mark J. Ferrari (Monkey Island)

Und noch viele weitere coole Themen...

get it :-)
ab Oktober 2022!